

永无尽头之旅

单页纸单人日志编写TRPG

——By Paroxitine

本游戏是一个适合单人的日志编写游戏。你将扮演一名旅人，踏足未知的土地，沿着道路永远地走下去。

进行游戏所需的材料

- ✦ 几张白纸
- ✦ 书写的工具
- ✦ 一对六面骰

每个旅人都是出于某种目的而踏上旅途的，无论是为了寻找自己所不曾拥有之物，还是为了逃离过去，又或是最为简单的渴望探索未知的世界。而在这表象之下，往往深藏着某种精神层面的、真正的目的，此处将其称为“执念”。在出发旅行前，你需要为自己设定一个执念，并用简短的一句话概括。这将是你在场旅行中追求的最终目标。

追寻之路

你对了却执念的接近程度将使用一个抽象的进度条表示。形式上宣称自己有所改变固然简单，然而要真正了却执念却是极为困难的。你每一次的改变都将往执念的彻底了却迈进一步，而你在这一过程中将面临的考验也将越来越困难。

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
0 0 -1 -1 -2 -2 END



你的旅途从进度条最左侧开始。当你的进度抵达进度条最右侧时，你的执念将彻底了却，而这一场永无终点的旅行也即将迎来终点。开始最后一次旅行，为你自己寻找一个合适的结局，过程中命运将不再决定任何事情。

旅行

每当你向一个新地点出发时，掷两枚d6决定这个地点的地理与群体。根据本页下方表格和掷骰得出的地理和群体决定你在这个地点的遭遇，你在此地的旅行将主要围绕这一遭遇展开。表格中的问题以及短句仅用于激发灵感，你需要创造性地对其做出自己的解释。

编写日志

当你向一个新地点出发时，开始编写一篇新日志。一篇日志有三个部分：旅行地点、旅行记述、连结的纽带。在日志开头记录旅行地点时，你应该同时记下此地的特征。

条目

在确定遭遇后，将其结果作为日志第一条条目的开始。旅行记述是由任意数量的**条目**组成的，同样的，游戏也将按**条目**推进。**条目**是对旅行过程中一段不定长时间的记述，你需要用简短的文字描述在这段时间内所目睹的事件。记住，你并非全知，**条目**中记述的内容不应该超过你所知范围。在**条目**的最后，你需要基于**条目**中记述的事件回答几个问题：

- ✦ 你是否会介入或将被卷入这一事件？如果是，你是如何参与到这一事件中的？你在这件事中扮演着什么角色？
- ✦ 之后将发生什么？

创建执念

群体 / 地理	1 荒原	2 荒野	3 遗迹	4 乡镇	5 堡垒	6 城市
1 独狼 孑然一身者	为什么有一个人会愿意单枪匹马闯入此处？ / 荒漠之中，一个人正在迎来自己生命的尽头	荒野中是否有着同样只身一人的存在？ / 一位猎人发现了野兽的踪迹，正属于这种野兽的最后一只	是什么让向往孤独之人于曾经有人之地流连？ / 一个人试图独自拼凑出曾经发生在此地的故事	此人为什么遭受被其他人疏远？ / 一个人试图融入社群却屡次失败，这是此人的最后一次尝试	为什么偌大的城堡之内只有一人？ / 一个人一生被困在一座堡垒之内，如今终于要找到离开的方法	人来人往的城市中，为何有人依旧孤身一人？ / 一个人只能被少数人看见，其他人注意不到其存在
2 游民 不受土地束缚者	荒原的资源是否足以维持生存？ / 这里的资源已不再适合生存，游民们正在对此地进行最后的道别	荒野对于游民是宜居的还是危险的？ / 一名孩童感官上出现了障碍，按照传统应将其抛弃	为什么一群游民要千里迢迢赶来这里？ / 一群游民来到一片废墟中履行古时的约定	面对安宁的乡镇居民，游民是否会受到撼动？ / 游民的到来恰逢庆典，受到了当地人的热情款待	作为外来者的游民是否被堡垒之内的人接受？ / 游民想进入堡垒之内躲避荒灾，却遭受拒绝	长久漂泊在外的游民能否在城市之中安顿下来？ / 无法适应固定的生活，一位游民想要回归过去
3 平民 平凡者	前往荒原的举动是主动的还是被动的？ / 一位平凡之人在荒原中找到了只生于此地的解药	荒野面对一个普通人是否会赐予还是剥夺？ / 平凡之人于荒野中迷失，其命运也因此不再平凡	埋藏于此的秘密能给一般人带来什么？ / 一位平民偶然在遗迹中找到了一件独一无二珍宝	世代居住在此地的人是否有离开的念头？ / 一群年轻人想离开村镇寻求机遇，他们的长辈却表示反对	是什么缘故会有平民出现在堡垒之中？ / 一位从未见过世面的平民被邀请来参加一场盛大的宴会	一个与平凡之人相反的存在是什么样的？ / 一个人偶然与旧相识重逢，对方的身份已于曾经不同
4 武装 备有武器者	荒漠中存在着什么样的值得作为敌人的对象？ / 一支队伍正在在荒漠中进行着永恒的行军	荒野是否就是行军的终点？ / 一支于野外急行军的队伍正在面临一件艰难的抉择	遗迹的形成是否是武装势力的结果？ / 一名士兵来到埋葬着阵亡战友的坟冢前	宁静的村镇中出现的这群士兵是友好的还是有敌意的？ / 一群老兵在离家数年后终于回归故乡	堡垒如今是否仍然起到着防御的作用？ / 工兵们正在拆除战时建造的堡垒	士兵的矛头指向城内还是城外？ / 一座城市快要失守，守军正在进行最后一搏
5 信徒 信奉身外之物者	荒原为信徒带来了什么样的启示？ / 流放至此的信徒猛然顿悟，安定下来，召回的指示却突然送达	为什么信徒要离开庙宇的庇护？ / 一名教徒追随着圣人的足迹，向即将抵达的朝圣终点前行	遗迹中承载着过去什么样的信仰？ / 前信徒碰巧发现了不应存在的圣城遗迹	信徒在乡镇之中具有什么其他的身份？ / 一位伤者到来，作为医者的信徒发现此人与自己曾有矛盾	信仰的堡垒会迎来什么样的访客？ / 一位被追捕的人逃来圣堂，恳求获得教会的庇护	嘈杂的凡俗世界会对信徒的信仰产生什么影响？ / 一群信徒的领袖刚刚离世，其继位者尚且不明
6 权贵 对权力或财富有所掌控者	无人之地中，又有什么事物值得主宰？ / 一位君王坐于荒漠中的王座之上，其王国早已覆灭	是什么驱使此人亲自来到此地？ / 一位贵族来到久居荒野之人的住所，想要报答之前的恩情	遗迹与权贵是否有直接关系？ / 权贵试图一处一座屹立在自己领土上的尖塔	这名人物的在乡镇是暂住还是久居？ / 一位被寄予厚望之人来到乡镇，试图逃离被规划好的人生	堡垒现在属于这名人物品吗？ / 一名权贵在买来的城堡之内发现了自己先祖生活过的痕迹	被全城所知的重大事件是喜是悲？ / 一位出身高贵的新生儿刚刚降生

如果你对后续发展并无概念，便可以交给命运决定（见下文“决定命运”）。在掷骰的结果上加上当前进度对应的修正值，根据得到的结果和执念了却的进度在下表决定后续的发展。与决定的遭遇一样，你需要创造性地解释表格提供的内容来驱动后续的叙事。

*随着进度【解决执念的进度】越大，掷出较为消极的结果的概率也会提升。

掷骰结果	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12+
进度						
1	遗失	无知	故事	转机	谅解	复还
2	退却	嫉妒	变化	相遇	幸运	愈合
3	欺骗	负担	誓言	回报	启迪	觉悟
4	仇恨	迷失	揭示	责任	坚定	友谊
5	灾难	拒绝	宿命	重铸	本真	救赎
6	虚无	幻灭	终点	寻获	自由	新生

在你确定了这几个问题的答案后，开始下一条条目的编写。这个过程将重复进行，直到你觉得这一篇日志应该结束时为止。在你完成本篇日志最后一条条目时，你于当前地点的旅行结束，开始编写一篇新日志以继续游戏。

No. _____
Date _____

旅行本意

旅行的核心终究是人，因为旅途中的所见所闻几乎都是人为的结果，旅行中的见闻应该聚焦于人物的所作所为、情感与心理。此处用“人”一词指代任何有智力的生物。

永远在事发之前抵达

无论概率有多么小，你都会在即将遇到的遭遇发生之前恰巧抵达旅行地点，给予你充足的时间参与进将要发生的事件中。

未知之地

你在旅行中到达的任何一个地点对于你来说都是从前未曾踏足过的。这些地点可能与曾经经过的地点有所联系，你也可能在传闻中听闻有关此地的故事，然而你必定不曾亲自来过。

决定命运

每当你对于某件事是否可行有所疑惑时，便可以交给命运来决定。掷一个2d6，将骰值相加即是掷骰的结果。根据掷骰的结果，决定是否可行：

- 10+：是
- 7-9：是，但是…
- 4-6：不，但是…
- 2-3：不

当你掷出两个6时，视为**绝对成功**。此事必然可行，且无论你是否为其受益者，都可能向对于你而言更好的方向发展。当你掷出两个1时，视为**绝对失败**，此事必然不可行，且无论其是否对你不利，都可能会使你付出代价。

纽带

你在旅行过程中会邂逅各种各样的人和社群。当你与他们产生深刻且长久的联系时，便可以与他们连结纽带。将连结纽带的对象记录在当前日志中。

如果你不确定能否建立纽带，可以交给命运决定。

援用纽带

当你在进行决定命运的掷骰前，可以通过将已有纽带的对象引入旅行中来增大可行的几率，无论当前的地点是否是此对象所在的地点。你每援用一个纽带，便可以使掷骰的结果+1。

根据掷骰的结果，决定援用纽带所带来的结果，你需要解释纽带的对象是如何出现在旅行中的：

绝对成功：纽带极大帮助你解决了问题，你与连结纽带的对象关系成为了不可破坏的。在所援用的纽带旁做一个**永久标记**，有永久标记的纽带不能被划去。

是：纽带帮助到了你，且让你与连结纽带的对象加深了关系。在所援用的纽带旁做一个**深化标记**。当你下一次需要划去存在标记的纽带或在其旁边做**耗尽标记**时，可以划去**深化标记**作为替代。一个纽带旁只能存在一个**深化标记**。

是，但是…：纽带发挥了作用，但你与连结纽带的对象之间不再欠任何人情了。在所援用的纽带旁做一个**耗尽标记**，直至标记被划去前无法再次援用。在你下一次援用任意纽带且掷骰的结果不是**绝对失败**后，划去所有纽带的**耗尽标记**。

不，但是…：纽带并没有帮上忙。

不：纽带并没有帮上忙，还受到了伤害。在所援用的纽带上划一道横线。被划去的纽带无法被再次援用，你需要以合理的方式重新与纽带的对象连结纽带。

绝对失败：纽带不仅没帮上忙，还受到了不可逆转的破坏。所援用的纽带上划两道横线，你无法以任何方式恢复以此法划去的纽带。

结束旅行

在你离开一个地点、再度出发前，你自己身上可能在旅行过程中已经发生了改变。当你认为改变已经发生时，将进度条右移1格。如果你不确定是否受影响而改变，可以交给命运决定。在掷骰的结果上加上当前进度对应的修正值，根据其结果，决定是否通过了解决执念过程中的这次考验。你需要解释你是如何面对考验的：

绝对成功：旅行中的某件事触动了你，让你向解决执念前进。在你下一次依靠命运决定一条条目的后续发展时可以选择掷骰的结果对应的那格右一格的内容作为后续发展。

是：因旅途中的见闻，你向解决执念迈出了新的一步。将进度条右移1格

是，但是…/不，但是…：选择下面的一项

- ✦ 你向了却执念迈出了新的一步，但这是以一定的代价换来的。将进度条右移1格，你需要在叙事层面上让自己付出代价。
- ✦ 旅行中的事还不足以改变你，但你确实开始向变化的方向偏斜了。在你下一次依靠命运决定面对考验时可以使掷骰的结果+1。

不：旅行中的事件并没有改变你。

绝对失败：旅行中的某件事情深深伤害了你，让你对执念感到失望。将进度条左移1格。